

JURNAL TUGAS AKHIR

**ANALISIS POLA DIALOG DALAM *SCENE PARALLEL* “PING-PONG”
PADA SERIAL “PREMAN Pensiun 3” RCTI
(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya Dalam Menimbulkan Efek Humor)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:
Dinanda Nisita Hardani
NIM: 1110528032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* “Ping-Pong”
pada Serial “Preman Pensiun 3” RCTI
(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)**

Oleh: Dinanda Nisita Hardani

ABSTRAK

Sinetron “Preman Pensiun 3” memiliki fenomena unik, yaitu penyambungan dua atau lebih adegan tidak berkesinambungan, namun seolah kalimat antar adegan berkaitan. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong” dan terciptanya humor di serial “Preman Pensiun 3”.

Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif. Membuktikan adanya pola dengan analisis interpretasi; (1) Jenis-jenis dialog Himawan Pratista; (2) Pola *scene parallel* “ping-pong” Sony Set: jumlah *scene* dalam unit, urutan *scene*, dan perpindahan dalam unit; (3) Pasangan berdampingan Joan Cutting. Membaca konstruksi pola dialog yang menimbulkan humor dengan teori pasangan berdampingan Joan Cutting dan *editing* montase Sergei Eisenstein.

Hasil penelitian membuktikan tiap unit merupakan dialog, terdiri dari 2 peserta (adegan), komposisi urutan adegan 1 ke 2, sebanyak satu kali perpindahan, dan pola pasangan berdampingan tanya-jawab.

Konstruksi unit dari pasangan berdampingan dengan respon sesuai dan bertentangan. Seolah selaras karena kebutuhan pola pasangan berdampingan, kesamaan konten, dan kata identik memanipulasi batas dimensi kedua *shot*, sehingga menimbulkan humor.

Kata kunci: Pola Dialog, *Scene Parallel* “Ping-Pong”, Humor, Preman Pensiun 3

Pendahuluan

Sinetron atau dalam istilah teknis penulisan naskah dapat dikatakan sebagai serial, menjadi tayangan rutin setiap stasiun televisi nasional di Indonesia. Berdasarkan lembaga survei, *Nielsen Audience Measurement* pada sepuluh kota besar di Indonesia, menyatakan bahwa program televisi yang paling digemari penonton Indonesia adalah komedi, sinetron, dan *talent show* (Tempo Online, 2013). Pencapaian rating tinggi

menjadi indikasi bahwa sinetron masih menjadi tayangan favorit di Indonesia.

Terhitung sejak tahun 1990-an hingga kini, hanya beberapa sinetron yang merefleksikan realitas kehidupan sosial masyarakat menengah-bawah, misal Keluarga Cemara, Bajaj Bajuri, dan Para Pencari Tuhan (Dewojati 2012, 27). Berikut stasiun televisi di Indonesia yang rutin menayangkan sinetron antara lain Trans TV, MNC TV, ANTV, RCTI, SCTV, Indosiar, Kompas TV, NET TV, dsb. Beberapa judul sinetron yang pernah tayang, misal Cinta dan Rahasia di NET TV, Ganteng-ganteng Serigala di SCTV, Anugerah Cinta di RCTI.

Beberapa sinetron di televisi nasional mengangkat cerita yang diluar logika misalkan pada cerita kolosal Tutur Tinular yang kedatangan superhero Amerika (Batman), juga cerita yang menjual beragam mimpi seperti anak-anak SMA mengendarai motor-motor *sport*, dan lain sebagainya. Jika dilihat lebih mendalam, hal tersebut jauh dari nalar dan kedekatan penikmat sinetron yang notabene masyarakat kelas menengah-kebawah. Morissan menyebutkan bahwa cerita fiksi seringkali bercerita tentang harta, tahta, dan wanita (Morissan 2009, 30). Beberapa sinetron dengan cerita perebutan kekuasaan dan harta pada masyarakat menengah dan masih berdasarkan nalar baik adalah sinetron “Preman Pensiun 3”.

“Preman Pensiun 3” menceritakan intrik perebutan kekuasaan dan peran serta preman di wilayah publik kota Bandung. Selain itu, sinetron ini memberikan pemahaman tentang sisi positif kehidupan preman terhadap lingkungannya. Keunikan yang ditawarkan sinetron ini mengemas cerita kehidupan jalanan yang katanya penuh citra negatif malahan banyak disampaikan pesan dan nasihat baik.

Mengambil “Preman Pensiun 3” sebagai objek karena terdapat fenomena penyampaian informasi yang unik yaitu fenomena *scene parallel* “ping-pong”. Menurut Sony Set dalam menuliskan adegan-adegan dan dialog antar-*scene* terdapat tiga pola penyampaian informasi dengan cara, pertama pola *scene-scene* berurutan, pola *scene-scene parallel*, dan pola *scene parallel* “ping-pong” (Set 2005,145).

Fenomena ini banyak ditemukan di seluruh episode pada serial ini, kira-kira

setiap episodenya memunculkan 9 gejala. Gejala tersebut merupakan penyambungan dua atau lebih adegan tidak berkesinambungan, namun terdapat jalinan benang merah semu pada kalimat antar adegan. Berdasarkan hal ini, muncul asumsi bahwa kehadiran gejala ini memiliki peran cukup penting dalam menggulirkan cerita. Membaca gejala tersebut menjadi perlu dilakukan untuk melihat kecenderungan pola yang muncul.

Fenomena *scene parallel* “ping-pong” merupakan penyejajaran *shot* akhir sebuah adegan dengan *shot* awal adegan lain. Sambungan antar *shot* tersebut menghasilkan makna yang kontras dan cukup signifikan. Tetapi karena terdapat unsur-unsur seolah berkesinambungan dan sifat-sifat identik pada kalimatnya, seakan-akan telah mengaburkan batas dimensi kedua *shot*. Proses tersebut saling berkontradiksi dan saling sejajar antar satu dengan lainnya, sehingga memiliki peran dan pengaruh dalam menimbulkan humor.

Humor sendiri merupakan unsur dari ilmu sosial dan dapat diturunkan pada penerapan ilmu kebahasaan. Fokus penelitian ini adalah membaca peran dan pengaruh pola dialog yang menimbulkan efek humor. Sebuah humor merupakan pengalaman mental pada saat menemukan ide-ide, peristiwa-peristiwa, atau situasi yang ganjil (Paul E. Mc. Gee 1979, 6). Beberapa hal ganjil yang menimbulkan tawa dapat muncul dari kelemahan atau kemalangan seseorang, hal-hal nyata dengan yang tidak nyata atau dalam kata lain terdapat hal yang bertentangan, dan hal yang tidak dapat diterima oleh kesadaran (Manser dalam Muawal 2014, 27-28). Keganjilan diwujudkan dari ketidaksejajaran kalimat dialog antar adegan yang kedua *shot*-nya disejajarkan dan dipadukan.

Mengingat serial ini merupakan serial drama komedi, dimana upaya dalam membentuk kelucuan salah satunya dari penyusunan dialog, yaitu pada dialog “ping-pong”. Dialog disusun sedemikian rupa sehingga seolah selaras dan serasi. Tetapi sebenarnya tidak ada hubungan maupun berkaitan dalam cerita. Keadaan semu pada dialog “ping-pong” menjadi keunikan pada serial ini.

Latar belakang diatas kemudian menjadi sebuah permasalahan yang akan diteliti dalam penulisan skripsi dengan judul “Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* “Ping-Pong” pada Serial “Preman Pensiun 3” RCTI (Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)”. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong” dan apa pengaruh serta peran pola dialog dalam membentuk efek humor.

Berdasarkan hal diatas diperoleh dua rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pola dialog dalam pola penyampaian informasi *scene parallel* “ping-pong” pada serial “Preman Pensiun 3” RCTI?
2. Apa pengaruh penggunaan pola dialog terhadap cerita pada serial “Preman Pensiun 3” RCTI?

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Akan melihat kecenderungan pola dialog sehingga dapat melihat
 - a. Jenis dialog pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
 - b. Pola ping-pong pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
 - c. Identifikasi pasangan berdampingan pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
2. Mendeskripsikan konstruksi pada kumpulan *scene* berdasarkan pasangan berdampingan dan montase untuk menimbulkan efek humor di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks, khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong 2007,6).

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian yaitu pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong”, guna menelaah apa peran dan pengaruh terhadap penceritaan dalam serial “Preman Pensiun 3”.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diambil adalah program serial “Preman Pensiun 3” tayang di RCTI. Perdana tayang pada 14 Desember 2015 - 28 Januari 2016, dengan jadwal penayangan di stasiun televisi RCTI, setiap hari Senin-Sabtu pukul 16.30-17.30WIB, dengan durasi \pm 60 menit termasuk iklan. Objek penelitian memiliki populasi sebanyak 38 episode. Populasi dirasa terlalu besar sehingga akan diambil sampel 10% yaitu 4 episode.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh dari:

a. Dokumentasi / Mencari Rekaman Video

Mencari rekaman video dilakukan karena program “Preman Pensiun 3” sudah tidak ditayangkan di televisi. Pengambilan data video melalui situs [youtube.com](https://www.youtube.com).

b. Observasi / Pengamatan

Melakukan proses menonton secara berulang pada ke 38 episode serial, untuk mengidentifikasi *scene parallel* “ping-pong” melalui adegan dan dialog. Kemudian untuk mendapatkan data dilanjutkan dengan teknik berikut.

1. Metode Simak dan Catat

Melakukan pengamatan dan pencatatan waktu dengan sistematis terhadap pola *scene parallel* “ping-pong”.

2. Metode *Cutting*

Berupa teknik pengumpulan data dengan memotong video yang akan dijadikan data. Pemotongan video berdasarkan segmentasi adegan-adegan yang saling berkaitan dengan dialog antar adegan.

Metode Analisis Data

Langkah pertama, membuktikan adanya gejala pola dialog dalam KS dengan analisis berdasarkan teori jenis dialog (dialog atau monolog) Himawan Pratista, interpretasi dari teori pola penyampaian informasi (pola *scene parallel* “ping-pong”) Sony Set, dan pasangan berdampingan Joan Cutting.

Langkah kedua adalah analisis data menggunakan pendekatan teori pasangan berdampingan didukung dengan teori montase. Analisis percakapan dan analisis *editing* digunakan guna mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang membangun efek humor pada dialog antar adegan di dalam KS.

Landasan Teori

Dialog Drama

Suara dalam film (drama) dibagi menjadi tiga unsur, yakni dialog, musik dan efek suara. Ketiga unsur tersebut berperan aktif mendukung aspek naratif dan estetik film secara keseluruhan. Pratista (2009, 152) mendefinisikan monolog sebagai pembicaraan satu orang dan sumber suaranya juga terlihat di layar yang diucapkan pada dirinya maupun pada penonton. Kemudian dialog adalah pembicaraan dua orang atau lebih dan sumber suaranya terlihat di layar dan ruang cerita (Pratista 2009, 149). Dialog menjadi salah satu sarana dominan untuk menyampaikan informasi (Pratista 2009, 152).

Dialog pada prakteknya mengandung beberapa aspek, seperti yang diungkapkan oleh Wijana (1996) dalam buku *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia* (2005, 50) yaitu:

1. Penutur dan lawan tutur
2. Konteks tuturan
3. Tujuan tuturan
4. Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktifitas
5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Untuk kepentingan penelitian kali ini, hanya akan digunakan dasar nomor 1,2,3 dan 5. Karena penelitian ini hanya akan melihat dari segi pola dialog pada bagian dialog (tindak verbal) bertaut antar adegan. Jadi, dialog sebagai respon atas bentuk tindakan atau aktifitas tidak menjadi fokus penelitian ini.

Konteks dan Makna

Cutting (2002, 4-9) berpendapat terdapat tiga jenis konteks yang dapat menjadi acuan penelitian terhadap sebuah dialog, yaitu konteks situasi mengenai hal-hal yang diketahui oleh penutur dan mitra tutur tentang apa yang mereka lihat dan terjadi disekitarnya (terlihat secara fisik); konteks latar belakang dan pengetahuan mengenai hal-hal yang diketahui oleh penutur dan mitra tutur tentang dirinya masing-masing dan hal-hal lain yang berkaitan dengan mereka dan dunia (mis: hidup dalam lingkungan yang sama); dan konteks dalam teks mengenai hal-hal yang mereka ketahui tentang apa yang sedang mereka bicarakan (dapat menggunakan kata ganti dalam pembicaraan).

Sebuah proses berdialog terdiri dari pembicara tidak hanya berujar dengan menyampaikan makna abstrak. Thomas dalam buku *Meaning in Interaction: An Introduction to Pragmatics* menyatakan makna abstrak adalah makna yang sebenarnya dari sebuah kata, frasa atau kalimat, misalnya makna leksikalnya, tetapi lebih kepada makna kontekstual atau makna dari sebuah ujaran yang berhubungan dengan konteks (Thomas 1995, 2).

Kesimpulan yang dapat diambil mengenai konteks dan makna diatas, bahwa kedua hal tersebut merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan suatu dialog demi mencapai tujuan dilakukannya proses berdialog. Sebuah dialog dapat berjalan dengan baik jika setiap pelaku mengetahui konteks dari dialog yang dilakukan. Konteks berhubungan langsung dengan interpretasi dari pelaku percakapan yang berkaitan dengan pemaknaan secara abstrak dan kontekstual.

Pola Penyampaian Informasi

Menurut Sony Set (2005, 145) untuk menuliskan adegan-adegan dan dialog antar-*scene*, dibagi menjadi tiga pola penyampaian informasi yaitu pola *scene-scene* berurutan (*serial*), pola *scene-scene parallel*, dan pola *scene parallel* “ping-pong”.

Pola *Scene Parallel* “Ping-pong” merupakan plot yang ditampilkan lebih dari satu, tetapi membahas satu benang merah yang sama. Adegan sengaja di-”potong-potong” atau selang-seling untuk menyajikan informasi dengan teknik “ping-pong” (Set 2005,145).

Objek kajian kali ini memiliki sifat pola serupa dengan definisi teori yang telah dipaparkan. Tiap adegan memiliki konteks yang berbeda, sehingga dialog yang diparalelkan seolah memiliki benang merah yang semu. Seiring perkembangan, susunan dialog antar adegan pada objek turut berkembang mengikuti kebutuhan estetis cerita. Guna memfokuskan rumusan masalah, objek yang akan digunakan pada penelitian ini akan dibatasi pada *scene parallel* berdialog (dialog antar adegan), menggunakan teori pola *scene parallel* “ping-pong” (Set 2005,145).

Analisis Percakapan (*Conversation Analysis*)

Analisis percakapan merupakan kajian tentang bagaimana cara penutur menuntut kepada lawan tutur mengenai jawaban yang diharapkan, dan orang-orang tersebut melakukan aksi saling balas ketika mereka berinteraksi (Cutting 2008, 22).

Cutting (2008, 27-31) menyatakan beberapa organisasi dalam sebuah wacana percakapan, yaitu giliran bicara (*turn taking*), pasangan berdampingan (*adjacency pairs*), dan tahapan percakapan (*sequences*). Agar mempertajam penelitian, akan dilakukan analisis dengan pendekatan teori pasangan berdampingan (*adjacency pairs*).

Pasangan berdampingan merujuk pada tuturan yang sesuai antara penutur dan mitra tutur. Menurut Cutting (2008, 29) bentuk pasangan berdampingan secara lebih jelas dibedakan menjadi seperti berikut ini:

1. Pertanyaan akan menimbulkan respon jawaban.

2. Sambutan/salam akan menimbulkan respon sambutan/salam.
3. Penawaran akan menimbulkan respon penerimaan.
4. Mengundang akan menimbulkan respon menerima.
5. Penaksiran akan menimbulkan respon persetujuan.
6. Mengusulkan akan menimbulkan respon persetujuan.
7. Mengeluh akan menimbulkan respon meminta maaf.
8. Menyalahkan akan menimbulkan respon menyangkal.

Berpedoman pada Finnegan (1992, 319-320), akan ditambahkan bentuk pasangan berdampingan yang lain sebagai tambahan, yaitu:

9. Permintaan akan menimbulkan respon memberikan.
10. Permintaan maaf akan menimbulkan respon memberikan maaf.
11. Panggilan akan menimbulkan respon pengakuan.

Cutting (2008) menyebutkan bentuk pasangan berdampingan dengan pola *preferred* merupakan respon dari mitra tutur terhadap ujaran penutur pertama, cenderung sejalan atau mendapat respon positif. Sementara itu pola *dispreferred* cenderung menunjukkan bentuk penolakan atau respon ketidaksetujuan.

Konsep *dispreferred* pasangan berdampingan Cutting sesuai dengan konsep *unexpectedness* 'ketidakterdugaan' dari Wijana (1995, 334). Mengadaptasi dari wacana dialog Wijana, bahwa wacana dialog sederhana kartun tidak selamanya membentuk pasangan berdampingan (*adjacency pairs*). Hal tersebut berkaitan dengan aspek ketidakterdugaan (*unexpectedness*) yang merupakan aspek penting dalam berhumor (1995, 174).

Humor

Humor menurut Juan Manser (dalam Muawal 2014, 27-28) dibagi menjadi tiga kelompok. Pertama, teori superioritas dan degradasi yang menganggap humor sebagai refleksi rasa kelebihan pihak yang menertawakan pihak lain.

Kedua, teori konflik atau bisosiasi. Menurut teori ini, tertawa dapat muncul karena adanya dua fenomena atau lebih yang inkonsisten (Wijana 1995, 26) – tidak kongruen atau bertentangan – dari suatu kejadian.

Ketiga, teori motivasional yang juga disebut teori pelepasan dari ketegangan atau hambatan. Hal ini timbul karena ada sesuatu yang tidak dapat diterima oleh kesadaran kemudian ditekan ke alam bawah sadar.

Editing & Aspek Editing

Tahap perangkaian salah satunya dengan pemilihan dan penyusunan gambar menjadikan satu kesatuan utuh, biasa disebut proses editing. Seperti pendapat Bordwell dan Thompson dalam Film Art bahwa editing dapat diartikan sebagai proses penyelarasan dari shot satu ke shot yang lainnya (2008, 218).

1. Aspek Dimensi Editing

Terdapat empat wilayah dasar teknik *editing* yaitu grafik, ritmik, spasial dan temporal. Agar sesuai dengan penelitian ini, akan digunakan dua aspek pendekatan dari Bordwell dan Thompson, yaitu aspek spasial (ruang) dan temporal (waktu).

Menurut Bordwell dan Thompson; *Editing* juga memungkinkan sineas mempengaruhi naratif dalam memanipulasi ruang dan waktu. Contoh, *shot* pertama menunjukkan tembakan meriam, dan *shot* lainnya menunjukkan granat yang mengenai target, penonton akan mengambil kesimpulan bahwa meriam tersebut menembakkan granat, meskipun tembakan bisa menunjukkan pertempuran yang sama sekali berbeda. Contoh lainnya, jika ada *shot* dari seorang pembicara diikuti oleh *shot* dari kerumunan yang bersorak-sorai, dapat diasumsikan sebagai padanan ruang (*spatial coexistence*) (Bordwell dan Thompson 2008, 227).

Editing mampu memanipulasi waktu dengan mempersingkat waktu sebuah peristiwa melalui teknik *elliptical editing*. Seorang *filmmaker* dapat menciptakan *ellipsis* dengan cara *cutaway*. *Cutaway / elliptical editing* juga tampak pada sekuen montase untuk menunjukkan perkembangan sebuah aksi dan peristiwa dari waktu ke waktu (Himawan 2008, 132).

2. Montase Sergei Eisenstei

Konsepsi montase bagi Sergei Eisenstein harus dialektis; Konflik atas dua *shot* (tesis dan antitesis) akan menghasilkan ide yang sama sekali baru (sintesis). Transisi antara *shot-shot* seharusnya tidak mulus, tetapi tajam, tersentak, bahkan kasar (Giannetti 2014, 168).

Eisenstein menginginkan film menjadi seutuhnya bebas dari kontinuitas literal dan konteks. Dia menginginkan film sefleksibel layaknya literatur, terutama untuk membuat perbandingan kiasan tanpa memperhatikan waktu dan tempat. Film harus menyertakan gambar yang tematis atau relevan secara metaforis (Giannetti 2014, 169).

Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil dari beberapa KS dari keempat sampel episode dapat diuraikan sebagai berikut, episode 9 terdapat 6 KS dengan 9 unit pasangan berdampingan, episode 19 terdapat 5 KS dengan 8 unit pasangan berdampingan, episode 21 terdapat 7 KS dengan 13 unit pasangan berdampingan, dan episode 32 terdapat 17 KS dengan 25 unit pasangan berdampingan. Berikut tabel master pola dialog dalam *scene parallel* “ping-pong”:

Tabel 4.1.1
Data Master Gejala Pola Dialog

Episode	Jenis Dialog		Pola Ping-Pong														Pasangan Berdampingan											
			Jumlah Scene dalam unit		Urutan Scene										Perpindahan dalam unit													
	M	D															2	3	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
9		9	9		4	3			1				1		9			8				1						
19		8	8		2	2			4						8			3		1	1	3						
21		13	13		3	2	1		1	2	1	2	1		12	1		7			2	1				1	1	1
32		25	25		10	11		1		1			1	1	23	2	1	9	1	3	3	4	2	2				
TOTAL		55	55		19	18	1	1	6	3	1	2	3	1	52	3	1	27	1	4	6	9	2	2	1	1	1	1

Penyejajaran kedua adegan didominasi dengan menggunakan kalimat-kalimat yang membentuk struktur dialogis, memunculkan gejala sebanyak 55 dialog dalam unit pasangan berdampingan.








Selanjutnya pada unit pasangan terdiri dari 2 peserta (*scene*) terdapat di ke-55 unit, dapat dilakukan seperti pendapat Wijana bahwa pasangan tersebut terdiri dari dua buah tuturan, pasangan tersebut memiliki komponen tuturan yang posisinya berdekatan, dan masing-masing elemen diucapkan pembicara yang berlainan (Wijana 1995, 332). Ke-55 unit terdiri dari dialog adegan pertama sebagai pembicara pertama dan adegan kedua adalah pendengar yang merespon pembicara. Walaupun memiliki konteks berbeda maupun tidak terkait langsung, tetapi secara visual kedua *shot* tersebut posisinya berdekatan dan atau dialognya saling beririsan, sehingga relevan untuk dilakukan. Mengutip pendapat Wijana, pasangan berdampingan memiliki hubungan-hubungan diskriminasi (misalnya, tipe pasangan pertama sifatnya relevan bagi pemilihan tipe-tipe pasangan kedua) (Wijana 1995, 332).

Pada elemen kedua terdapat urutan *scene* yang bervariasi yaitu ada 10 jenis. Urutan *scene* yang cenderung digunakan adalah jenis komposisi adegan pertama yang dilanjutkan ke adegan kedua (a) dan kemunculan pola ini terjadi dalam 19 unit tersebar di keempat episode. Elemen ketiga adalah perpindahan-perpindahan di dalam pingpong. Sebanyak 52 unit dengan satu kali perpindahan lebih dominan di keempat episode.

Untuk pasangan berdampingan ditemukan 11 klasifikasi bentuk pola (A-K). Dari kesebelas klasifikasi tersebut memunculkan satu gejala yang dominan pada pola pasangan pertanyaan-jawaban (B). Pola tersebut tersebar sebanyak 27 kali pada keempat episode. *Shot* dengan dialog berupa pertanyaan kemudian berpindah ke *shot* dengan dialog respon berupa jawaban.

Analisis Peran dan Pengaruh Pola Dialog pada KS 6 Episode 32

Tabel 4.2.12 Data Analisis Dialog Kumpulan *Scene* 6 Episode 32

No.	Visual	Dialog	Konteks	Pasangan Berdampingan	Tesis/Antitesis	Sintesis
9e.Ext. Parkiran Pasar - Siang		Ujang : Kata Kang Mus, udah!				
		Taslim : Berarti saya terlambat atuh?	Taslim dan Ujang sedang berada di parkiran pasar. Mereka membicarakan tentang Kang Idris yang mencari Muslihat. Taslim memberitahukan Ujang kalau Kang Idris mencari Muslihat. Ujang sudah tahu kalau Kang Idris dan Muslihat sudah bertemu. Konteks percakapan ini termasuk dalam konteks latar belakang pengetahuan, karena mereka tahu siapa yang dimaksud.	Kalimat Tanya-Pertanyaan Ujaran Taslim merupakan pernyataan atas keterlambatannya dengan intonasi tanya. Sebuah pertanyaan menimbulkan sebuah respon, dan respon yang diharapkan adalah respon persetujuan kalau Taslim memang terlambat. Dalam pasangan berdampingan Taslim berperan sebagai penutur pertama, karena pertanyaannya menginisiasi sebuah percakapan.	Tesis <i>Shot</i> Taslim merupakan kesimpulan dari percakapannya dengan Ujang di <i>shot-shot</i> sebelumnya. Simpulan tersebut berupa kalimat pernyataan berintonasi tanya, yang dapat memicu sebuah respon.	Penyejajaran kedua tuturan dalam <i>shot-shot</i> montage tersebut dibangun dari pola tanya yang menimbulkan jawaban. <i>Shot-shot</i> dalam montage menjadi dialogis karena dimensi ruang dan waktu telah terkaburkan. Respon yang bertentangan memiliki makna menyindir, seolah Edoh menjawab ujaran Taslim, tetapi sebenarnya tidak berimplikasi. Inkonsistensi inilah yang kemudian menimbulkan humor.
8b.Int. Ruang Tengah Rumah		Edoh : Nggak!	Edoh dan Titin sedang berada di ruang makan rumah Muslihat. Mereka sedang memproduksi	Kalimat Berita-Jawaban Ujaran Edoh merespon pertanyaan Taslim di <i>shot</i> sebelumnya.	Antitesis <i>Shot</i> Edoh merupakan respon dari pertanyaan Taslim di <i>shot</i>	
Muslihat - Siang			Kicimping. Konteks dalam percakapan ini termasuk dalam konteks situasi, yang membicarakan porsi makan Edoh.	Menjadikan Edoh sebagai mitra tutur Taslim dalam taranan pola pasangan berdampingan. Respon Edoh seolah menyindir karena jelas bahwa Taslim telah terlambat memberikan info tersebut. Jawaban Edoh disimpulkan tidak sesuai dengan harapan jawaban Taslim sehingga termasuk dalam pola <i>dispreferred</i> .	sebelumnya. Ujaran Edoh dalam <i>shot</i> tersebut bersifat bertentangan dengan konteks dan penutur pertama. Karena jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tersebut adalah sebuah pembenaran kalau Taslim terlambat memberikan informasi. Tetapi mendapat respon kalau Taslim tidak terlambat memberikan respon tersebut.	
		Titin : Masa?				
		Edoh : Iya.				
		Titin : Kalo Ceu Edoh makannya nggak banyak, kok bisa nggak gemuk kayak gini?				
		Edoh : Nggak tau.				

Episode 32 KS 6 terdapat satu pasangan berdampingan yaitu pola pertanyaan-jawaban. KS ini terdiri dari dua adegan yaitu adegan 9e (Taslim dan Ujang) dan adegan 8b (Edoh dan Titin). Konteks adegan 9e adalah adegan tentang Taslim yang terlambat memberi informasi perihal Kang Idris yang mencari Muslihat melalui Ujang. Konteks adegan 8b adalah adegan Titin dan Edoh yang berseteru perihal porsi makan Edoh.

Paduan dialog Taslim dengan dialog Edoh dapat dilakukan karena secara visual dialog Taslim dengan dialog Edoh posisinya berdekatan, bahkan terjadi langsung setelah dialog Taslim. Elemen dialog pertama yaitu Taslim mendahului respon dialog Edoh dan masing-masing dialog memiliki peserta berlainan.

Dialog Taslim berupa pernyataan berintonasi tanya, membutuhkan sebuah persetujuan atas keterlambatan informasi yang diutarakan pada *shot-shot* sebelumnya. Pertanyaan Taslim menjadi kesimpulan di dialog sebelumnya, yang kemudian membentuk satu pertanyaan, yang bersifat menginisiasi. Pertanyaan tersebut mendapatkan respon bertentangan dari Edoh, yaitu secara implisit menyindir pertanyaan Taslim. Seharusnya Edoh memberikan dialog persetujuan, tetapi memberikan pernyataan tidak setuju jika Taslim terlambat memberikan informasi tersebut. Dialog tersebut termasuk dalam pola *dispreferred* atau terdapat unsur ketidakterdugaan yang disebabkan dari respon ujar Edoh kepada Taslim.

Shot Taslim disejajarkan dengan *shot* Edoh dikonstruksikan dari pola dialog pertanyaan yang menimbulkan jawaban. Seolah-olah kedua *shot* memiliki implikasi dan korelasi tertentu, tetapi sebenarnya tidak. Pencapaian ini dapat terjadi karena didukung *intercutting* kedua *shot* dalam montase telah memanipulasi dimensi ruang dan waktu, memberikan pemahaman seolah masih terjadi dalam satu garis cerita. Perpotongan *shot* Taslim dengan *shot* Edoh terjadi tepat pada kalimat-kalimat yang dibutuhkan, proses kreatif ini menjadi salah satu upaya untuk membentuk bahasa visual yang seolah-olah dialogis.

Benturan makna dari *shot* Edoh terhadap *shot* Taslim memberikan pemahaman sindiran. Berdasarkan pola tanya-jawab yang memetaforakan bahasa visual dan kontradiksi makna yang disejajarkan dalam visual telah menciptakan humor.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap unit merupakan dialog yang terdiri dari 2 peserta (*scene*), dengan urutan adegan pertama

yang dilanjutkan adegan kedua, sebanyak satu kali perpindahan. Selain itu pola atau bentuk pasangan dalam dialog tersebut adalah pola pertanyaan-jawaban.

Konstruksi humor dalam pertautan dialog antar adegan terjadi karena munculnya kontradiksi makna atau tidak sesuainya respon terhadap dialog pertama. Selain itu, juga terdapat respon yang cenderung positif, dimana respon positif menurut Joan Cutting tidak menimbulkan humor. Tetapi berdasarkan analisis ditemukan bahwa respon seakan-akan sesuai juga dapat menimbulkan humor. Hal tersebut menjadi seolah padu karena kebutuhan dari pasangan-pasangan dialog antar adegan, kesamaan informasi, dan kata-kata identik atau tematis.

Ketiga hal tersebut didukung peran *editing*, yaitu *cutting shot* yang tepat pada titik signifikan pada kalimat-kalimat dalam masing-masing *shot*. *Intercutting* kedua *shot* telah memanipulasi dimensi ruang dan waktu dalam montase, sehingga seolah-olah menjadi padu. Ketidaksejajaran makna dialog-dialog yang di “ping-pong” dan perpotongan *shot* dikonsep agar seolah dialogis. Berdasarkan unsur-unsur yang telah disebutkan di atas, berhasil menciptakan efek humor.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

- Ali, Matius. *Estetika, Pengantar Filsafat Seni*. Jakarta: Sanggar Luxor, 2003.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Aumont, Jaques, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. *Aesthetics of Film*. USA: University of Texas Press, 1992.
- Biran, H. Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 2007.
- Bordwell, and Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, 2008.
- Cooper, Pat and Ken Dancyger. *Writing The Short Film*. USA: Elsevier Focal Press, 2005.

- Cutting, Joan. *Pragmatics and Discourse: A Resource Book For Students*. London: Routledge, 2002.
- Cutting, Joan. *Pragmatics and Discourse: A Resource Book For Students*. Oxon: Routledge, 2008. Cetakan kedua.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama, Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Javakarsa Media, 2012.
- Eisenstein, Sergei. *Film Form and The Film Sense*. USA: Meredian Books, 1957.
- Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: PT. LkiS Printing Cemerlang, 2009.
- Fachruddin, Andi. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Kencana, 2015.
- Finnegan, Edward, Niko Besnier, David Blair, Peter Collins. *Language: Its Structure and Use*. Florida: Harcourt Brace Jovanovich Inc., 1992.
- Gay, L.R. and Diehl, P.L. *Research Methods for Business and Management*. New York: Millan Publishing Company, 1992.
- Giannetti, Louis D. *Understanding Movies*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2014.
- Herman, V. *Dramatic Discourse: Dialogue as Interaction in Plays*. London&New York: Routledge, 1995.
- Higgleton & Seaton, Eds. *Chamber Essential English Dictionary*. Edinburgh: Chambers English, 1995.
- Hornby, A.S. *Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press, 1995.
- Levinson, Stephen C. *Pragmatics*. London: Cambridge University Press, 1983.
- Mc. Gee, Paul E.. *Humor Its Origin and Development*. San Francisco: W. H. Freeman & Company, 1979.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Morissan. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Muawal H., Akhmad Dkk. *Fenomenolaugh*. Yogyakarta: Ekspresi Buku, 2014.

- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Psathas, George. *Conversation Analysis: The Study of Talk-in-Interaction*. London: Sage Publication, 1994.
- Rahardi, Kunjana. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2005.
- Ramlan, M. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV. Karyono, 1986.
- Robertson, Robert. *The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies, 2009.
- Schiffrin, Deborah. *Approaches to Discourse*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc., 1994.
- Set, Sony. *Jangan Cuma Nonton, Jadilah Penulis Skenario Profesional!: Rahasia Sukses Menulis Skenario Drama dan Sitkom*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2005.
- Suban, Fred. *Yuk...Nulis Skenario Sinetron Panduan Menjadi Penulis Skenario Sinetron Jempolan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Thomas, Jenny. *Meaning in Interaction: An Introduction to Pragmatics*. New York: Addison Wesley Longman Publishing, 1995.
- Wijana, I Dewa Putu dan M. Rohmadi. *Analisis Wacana Pragmatik – Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2011.

Sumber Karya Tulis

- Farahsani, Yashinta. *Analisis Wacana Percakapan Dalam Komedi Situasi The IT Crowd Seri 1*. Tesis. FIB UGM. Tidak Diterbitkan, 2013.
- Maharani. *Tindak Tutur Percakapan pada Komik Asterix*. Skripsi. FS USU. 2007.
- Rohma, Naafi Nur. *Estetika Formalis Film Pohon Penghujan Sutradara Andra Fembriarto*. Surakarta: Jurnal Rekam, 2017.
- Setiawati, Sri Ani Puji. *Analisis Wacana Percakapan dalam Strip Komik Baby Blues*. Tesis. FIB UGM. Tidak Diterbitkan, 2015.

Wijana, I Dewa Putu. *Wacana Kartun dalam Komik Bahasa Indonesia*. Disertasi. FIB UGM. Tidak Diterbitkan, 1995.

Wiratno, Tri. *Analisis Percakapan Terhadap Drama Kapai-Kapai Karya Arifin C.Noer*. Surakarta: Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra, 2010.

Sumber Online

RCTI – Wikipedia

<https://id.wikipedia.org/wiki/RCTI> (diakses pada 29 Oktober 2016).

RCTI – Rajawali Citra Televisi Indonesia

<http://www.rcti.tv/profile/view/1> (diakses pada 2 November 2016).

Tabloid Bintang. “Setelah Preman Pensiun 2 Tamat Apa Acara TV Peraih Rating Nomor 1”.

<https://www.tabloidbintang.com/film-tv-musik/ulasan/read/25169/setelah-preman-pensiun-2-tamat-apa-acara-tv-peraih-rating-nomor-1> (diakses pada 2 November 2016).

Preman Pensiun - Wikipedia

https://id.wikipedia.org/wiki/Preman_Pensiun (diakses pada 11 Desember 2016).

Hiburan Lintas Info Edisi 22 September 2015. “Yuk Intip Nama-nama Pemeran Preman Pensiun 3 di RCTI”.

<http://hiburan.lintas.info/2015/09/yuk-intip-nama-nama-pemeran-preman.html> (diakses pada 11 Desember 2016).

Mullik, Gopalan. Eisenstein’s Collision Montage. St. Xavier’s Collage, Kolkata, Mass Communication and Videography.

https://www.academia.edu/31964928/Eisensteins_Collision_Montage (diakses 22 Oktober 2017).

Tempo Online Edisi Rabu, 6 Maret 2013. Imam Sukanto. “Acara TV yang Paling Digemari Penonton Indonesia”.

www.tempo.co/read/news/2013/03/06/090465467/Acara-TV-Ini-Paling-Digemari-Penonton-Indonesia (diakses 23 Desember 2017).

